《Game Players》攻略别册

front mission 3

フロントミッション サード

MISSION·1

戦術指南（序盤篇）

感谢BABY提供书籍
梦回三国扫描制作

西曆2020年，由北美洲和南美洲各國合併而成的USN（United States of New Continent）誕生。

2026年，包括日本在內的環太平洋諸國結成了另一巨大國家——OCU（Oceana Community Union）。

然後在2112年，新國家「大漢中人民共和國」建國。

這故事亦在這年展開……

武村和輝是一名高等專門學校的學生，兼職是霧島重工的WANZER測試機師。他和好朋友草間亮五在一次運送新型WANZER至日本防衛軍橫須賀基地的工作中遇到了爆炸事件，而這次原因不明的爆炸亦將他倆捲入了世界各國的巨大陰謀之中……

CONTENTS



《front mission 3》系統解說

WANZER SETUP

每一架WANZER都是由身體(BODY)、左手(L.ARM)、右手(R.ARM)、雙腳(LEG)和背包(BACKPACK，可選擇不用)5部分所組成，只要它們的總重量不超過機體的馬力上限，玩者可以自由更換其部件。由於各部件有着不同的功能，玩者在選擇部件時需要考慮的因素亦不盡相同，例如身體最應重視的是HP和馬力，雙手主要是HP，雙腳則是移動力。WANZER背部的背包能增強WANZER整體的馬力，也可以用來儲藏補給物資以供戰鬥中使用。

至於武器方面，可以分為格鬥、散彈槍(ショットガン)、來福槍(ライフル)、火炎發射器、機槍(マシンガン)、飛彈(ミサイル)和手榴彈(グレネード)7種，各有着不同的攻擊特性，而WANZER上可供裝備武器的地方有4個，分別是雙手和左右兩個肩頭。玩者應視敵人的兵種構成(例如敵人以飛行部隊為主力的話飛彈就會大派用場)和角色擅長的武器種類來改變這些裝備。



部件改造

要增強手上WANZER的能力，除了可以到商店購買新的部件UPGRADE之外，從第7關開始，玩者還可以將現在使用中的部件進行改造，加強它們的性能，這系統稱為「MULTI ASSEMBLY SYSTEM」，在沒有新部件供應的情況時尤其有用。可以進行改造的部件有身體、手和腳，而改造的種類有以下5種：



HP改造

可於身體、手和腳進行，顧名思義是增加各部件的HP，亦即是耐久力。當部件的HP被扣至0時它就會被破壞掉，不能再使用，其中身體部分是最重要的，因為一旦它被破壞整架WANZER便不能再戰鬥，所以它是優先改造HP的目標。HP改造不會對部件的馬力和重量有所影響。

屬性防禦改造

只可以在身體部分進行的改造，在遊戲中武器屬性分3類，計有衝擊系(格鬥攻擊等)、貫穿系(機關槍等)和火炎系(如火炎發射器)。加強機體對某一屬性的防禦力後，受到該屬性的攻擊時傷害會被輕減，另外由此屬性的攻擊而起的狀態異常機會亦會降低。

耐衝擊——能減低來自散彈槍等武器的傷害，也能減低發生「氣絕」的機會。

耐貫穿——能減低來自機關槍等武器的傷害，也能減低發生「混亂」的機會。

耐火炎——能減低來自飛彈等武器的傷害，也能減低發生「強制排出」的機會。

命中改造

是對手部進行的改造，可以提高手中武器的命中率，在今集由於攻擊目標距離越遠命中率就越低的關係，命中率變成了戰鬥中極重要的要素，尤其是遠距離攻擊機體，命中率對他們來說簡直是死活問題，故此應優先改造。



回避改造

這是對腳部部件的改造，和命中率一樣，在戰鬥中回避敵人的攻擊是極重要的一環。到底應該直接改造HP以加強機體的耐久力，還是加強回避力令敵人打不中你呢，足夠令玩者費煞思量，當中亦可以看出玩者的性格。

R&B改造

這亦是在腳部進行的改造，主要是用來加強玩者WANZER的移動能力。正如名稱「R&B」(可不是音樂的R&B喔)所示，這類改造有兩種：R是ROLLER DASH，只要在路線上沒有障礙物，它容許WANZER向前後左右4個方向快速地直線移動，因此移動範圍比通常移動為遠。至於B是VERNEIR(日文中B和V同音)，意即火箭推進器，靠着它玩者的WANZER可以一口氣飛上如屋頂般很高的地型上。不過要注意氣墊式(HOVER)腳部是不可能進行此改造的。



改造和「AP分配」系統的關係

除HP改造外，單是把WANZER的部件改造了其性能也是不會提昇的，玩者必需先分配AP到這些部件處才能發揮改造的效用。有關AP分配系統將在P.4介紹。

戰鬥的基本概念

《FM3》的基本系統和前作並無太大的改變，但在一些上集令人不滿的細節處則作出了改良，增強了遊戲的可玩性，在此為大家一一介紹。

ACTIVE POINT(AP)系統

簡單來說AP就是將各WANZER機師的行動力量化成為數字，戰鬥中的所有行動——移動、攻擊、反擊和使用道具等都要消耗一定數量的AP，AP不夠的話就不能作出該行動。在遊戲初期玩者各機師的AP最高值為14點，而消耗了的AP會在玩者的回合開始時回復(最多12點)。

移動

通常在平坦的地形上每移動一格即要消耗1點AP，當然地形越崎嶇，消耗的AP就越多。不過留意即使機師有許多AP，



WANZER的移動距離仍然受其腳部部件的移動力所限制。

攻擊

WANZER的攻擊方法多姿多采，所消耗的AP亦會隨使用武器的種類而有所不同。一般來說，射程越遠的武器要耗用的AP就越多，如飛彈等長程武器攻擊一次就要10AP，使用前的移動亦因此受到限制，感覺上和操作自走砲一樣。

武器種類	消耗AP
格鬥武器	1
散彈槍	3
來福槍	4
火炎噴射器	4
機關槍	5
飛彈	10
手榴彈	12

反擊

當受到敵人攻擊時玩者可以進行反擊，但反擊所需的AP比普通攻擊要高。因為除了要根據反擊用武器的種類消耗基本的AP外，還要視敵我雙方的距離額外付出AP，詳見下表：

和敵人之間的距離	額外AP
1格	3AP
2格	3AP
3格	2AP
4格	2AP
5格以上	1AP

舉個例子，敵人在你3格之外的地點攻擊你，而你想用機關槍反擊的話，需要的AP為5（機關槍的基本消費）+2（反擊消費）=7AP。當然，如果玩者在自己的行動回合已消耗了太多AP，在敵人的回合受到攻擊時就不能進行反擊了。

使用盾牌

每使用一次盾牌作防禦或攻擊都需要2AP，另外在用盾牌反擊時是不需像其他武器般要繳付額外AP的。



使用道具

使用任何類型的道具一律需要4AP，不管它的效用是高還是低，因此在財政許可的時候還是用強力的道具划算。

用來增強能力的「AP分配」系統

正如前面部件改造的部分所介紹，玩者將機師多了出來的AP分配至各個部件後，改造才會開始有效。各位讀者可以將這系統想像成「一個出色的機師以個人技術來補救所駕駛的WANZER之不足」（其實各位如果有玩過《FF8》的話，可以視它為JUNCTION SYSTEM的變種，它們的原理極之相似）。WANZER各項能力的增強幅度和分配了的AP是成正比的，但留意行動時可用的AP會因而減少。例如一個有18AP的機師將4點AP分配至WANZER後，可用的行動AP就會是14點。另外，戰鬥用AP最低限度要有12點，玩者不可能將12點以下的AP分配至WANZER。

至於可以透過這系統增強的能力有以下3種：



命中率

一些專門負責遠距離攻擊的機體由於不需要很高的機動力的關係，即使AP較低也沒有問題，多了出來的AP最適合就是用在提高命中率方面，令集命中率在戰鬥中的地位極高，是優先加強的目標。

回避率

對裝甲薄弱的WANZER來說，回避是減低受傷程度的最佳方法。如果玩者覺得自軍內某機體的回避率不夠高，可以考慮用機師的AP來補救，每分配1點AP回避率就會增加5%，雖然增加的幅度不高，但在最重要的關頭這少許的改善可能會救你一命。

屬性防禦力

在玩者緊急需要某一種屬性的防禦力時，這個AP分配系統就會發揮其威力。當然，分配的AP越多防禦力就會越高。

如何增加機師的AP值上限？

各機師的AP值上限是會隨着他的「ACE RANK」提高而上昇的。每當機師把敵人機體的部件擊毀可以得到2點「ACE POINT」，而擊毀敵人整個機體則可以得到4點「ACE POINT」。當機師的「ACE POINT」儲滿50點的話他的「ACE RANK」就會提升1級，最高AP亦會隨着上昇。



武器的熟練度

每個機師對每個武器類別都設定有熟練度，在不斷使用同一種武器後該武器的熟練度就會提升（最低是A級，最高是F級），攻擊力亦會隨之增強，因此玩者應有效率地集中訓練一兩種常用的武器，免得出現「半桶水」的情況。

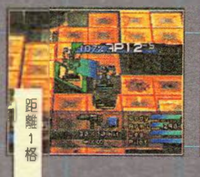


攻擊命中率

《FM3》中射擊武器的命中率是會受到敵我雙方身處的位置所影響的，而認識這些微妙的差別使戰鬥能有利自軍進利是所有指揮官的責任。

1. 距離

所有射擊武器都設定有「距


距離1格

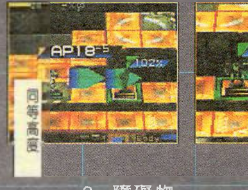


距離4格

離低下率」這個參數，它代表了每距離目標一格而減低的命中率數量，換句話說，距離目標越近命中率就越高。

2. 高低差

狙擊手都喜歡從高處攻擊敵人，因為高處的視野廣闊，障礙物亦較少，自然較易擊中目標。相反，從低處攻擊高處的敵人則相當困難，命中率降低。





3. 障礙物

敵我之間的障礙物會大幅降低命中率，例如一些入了死角的敵人除飛彈外是不可能擊中的，即使只是一個牆角也會對命中率有所影響。

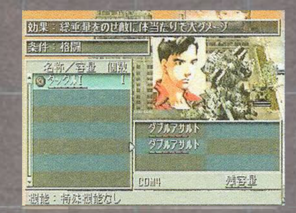


戰鬥技能

戰鬥技能系統是《FRONT MISSION》系列的共同特徵，由最簡單的加強攻擊力開始，以至攻擊敵人WANZER特定的部位，甚至是直攻擊WANZER內的機師等，戰鬥技能是要在戰場上存活下來的必要條件。

從WANZER部件處取得技能

《FM3》中的戰鬥技能系統和構成WANZER的4種部件——身體、左手、右手和腳是息息相關的。在遊戲中所有玩者可取得的部件裏都設定了一項技能，但這並不代表只要在WANZER裝備上這些部件就可以使用該技能，玩者必須先裝備好部件，然後在戰鬥中符合某個條件時，部件內隱藏的技能(最初以？？？？？表示)就會發動。發動過一次的戰鬥技能會記錄在WANZER的電腦上，之後即使裝上其他部件時亦可以使用。不過要留意電腦的容量是有限的，一旦記憶體的容量不足，即使在戰鬥中學會了新的技能，戰後亦不能記錄在電腦內。各種技能所需的容量都不同，越強力和複雜的所需的容量亦越多。



從敵人WANZER處取得新技能

戰鬥技能顯然是影響戰爭勝負的關鍵，但會使用戰鬥技能的不只是自軍，在敵人中亦會有懂得使用技能的傢伙，當中不乏一些強力的特殊技。如果玩者可以搶奪到他們的WANZER的話，就有機會從其部件處學到他們的戰鬥技能，有些技能如果不用這方法是學不到的。

技能發動！

何時發動戰鬥技能是由電腦隨機決定的，玩者可以做的就只有預先裝備好技能，和更換速度更快的電腦，以提升技能的發動率。有時候，數個技能會一個接一個地連續發動，攻擊次數亦會增加，這個現象稱為「連鎖」，運氣好的話，一個4連鎖COMBO可是有一擊必殺的破壞力！





敵機回收法

在戰鬥中敵人放棄了的機體，或者是我軍的人員奪取回來的機體在戰鬥完畢時，玩者可以選擇是否要將它們編入自軍內，成為玩者可使用機體的一分子，之後要拿它們來用、作後備零件或者是出售圖利則悉隨尊便。此外，奪取敵人機體還有一個重要的意義，這將在後面的戰鬥技能部分作出解說。

要取得敵人的WANZER，主要有以下3個辦法：

1. 戰意喪失→投降

敵人部隊在受到一定程度的傷害，並失去了部分戰鬥能力後，有機會發生「戰意喪失」之異常狀態，如果這時玩者繼續攻擊，該WANZER的機師就會投降，完全不能戰鬥了。玩者這時不用理會它，因為投了降的WANZER直到戰鬥結束是當作無人機看待的，在戰鬥完結時玩者就可以取得該WANZER。



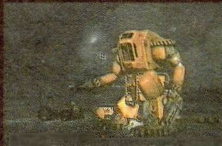


2. 強制排出→轉乘機體

某些特殊攻擊可以令敵人的WANZER強行將入面的機師排送出來，在這時自軍的隊員可以暫時放下自己的WANZER，趁機乘上該WANZER奪取它的控制權，戰鬥完後它就是玩者的了。

3. 強制排出→消滅敵人機師

第一個步驟和方法2相同，都是先用特殊攻擊把敵人WANZER的機師強制排出，接着的步驟較殘忍，就是直接把手無寸鐵的機師殺掉，無人駕駛的WANZER自然就是屬於玩者你的了。



STAGE 00 序章

在USN阿拉斯加輻射實驗室，警報聲突然響起，原來一部來歷不明的作業用WANZER正從貨倉中搬出一個小貨櫃，這裏的WANZER守衛趕到，喝令它停下來，但這時一架攻擊機到來，一輪轟炸就把那幾個守衛消滅掉，接着隨同的大型武裝運輸機就將該貨櫃載走了——

事件發生數個月後，主角和輝正在沖繩日本國防軍基地內部進行霧島重工的新型WANZER「春陽」的最終測試。玩者要依照指示完成各項測試，包括移動、射擊攻擊和格鬥攻擊，大家可藉此機會熟習戰略畫面的各項操作。和輝完成工作後，他的死黨亮五突然出現在辦公室內，原來他為了替公司運送作業用WANZER而來到了沖繩。一輪談話過後，亮五問和輝要不要陪他一起做運送WANZER的工作。別看輕這個選擇，因為這會決定玩者之後走的劇情路線，如果就陪他的話（付き合ってやる）就會是愛瑪篇，選不陪他的話（付き合わない）就會是亞理沙篇。

在帝北大學的網頁投票選校花！

在辦公室裏玩者可以連上WNS觀看日本國內的網頁，在OTHERS一欄可以找到和輝妹妹阿理沙就讀的帝北大學，入面原來正在舉行帝北校花選舉，而阿理沙竟然是其中一名參選者！玩者可以參與投票，而玩者的一票絕對可以影響選舉的結果……（笑）。



STAGE 01 日防軍橫須賀基地·WAP倉庫前

勝利條件：破壞所有無人砲台

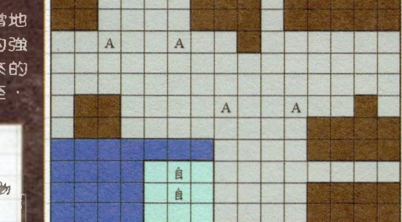


STORY

和輝和亮五到達了沖繩海上都市的居住區，運送作業用WANZER予在這裏工作的日防軍，和輝留意到在這裏的士兵態度不太友善，好像在隱藏着什麼秘密般——

回到辦公室後，和輝立即就要準備起程前往橫須賀，本來打算在沖繩輕鬆一下的亮五也逃不過回去的命運——不過筆者建議玩者先到模擬戰室學習一下戰鬥的基本知識，因為該處的技術員不但會詳細為玩者解釋各種要點，和輝在這裏得到的經驗是可以繼承至實戰內的，一舉兩得。

和輝一行到了橫須賀，正準備將WANZER交給當地的日防軍之際，突然傳來一陣強烈的震動和刺眼的強光，看來好像剛有大爆炸在基地內發生。突然而來的緊急事態令各人都大吃一驚，但危險的事接踵而至，基地的自動防禦系統因為大爆炸而失靈，並開始胡亂攻擊，和輝見事態危急，決定把這些失常的砲台破壞掉。



平地
高台
建築物
海

敵人資料

A——12mm自動機槍

PARTS		
BODY	12mm機槍（HP：300）
LEG	NONE

WEAPON	
BODY	12mmMG（機槍）

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
熟練度	NONE
SKILL	NONE

TACTICS

由於敵人是無人砲台的關係，它們不會有「戰意喪失」等狀態異常，也不懂得投降，破壞是唯一解決它們的辦法。它們的HP只有300，以玩者WANZER的實力要戰勝它們並不困難，和輝的機體裝備有格鬥武器，用他作為先鋒帶頭攻擊，亮五則在後方用機槍支援，記着戰鬥的基本是集中攻擊，與其分開攻擊不同的敵人，集中對付同一個敵人的效果更佳。如果玩者運氣好的話，甚至可以在這關學到一兩招戰鬥技能，對完成往後的關數很有幫助。

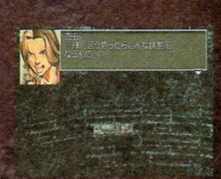


STAGE 02 日防軍横須賀基地・研究施設爆發現場

勝利條件：敵機師全滅或全部投降



STORY



和輝和亮五雖然替日防軍阻止了自動防禦系統進一步暴走，但日防軍似乎不大領情，勒令他們放低WANZER離開基地。和輝對軍方這種態度非常不滿，但在同行的研究員小池制止下，他倆只好遵照命令離開。回到辦公室，和輝收到了妹妹亞理沙寄來的EMAIL，內容是她剛由帝北大學的研究室調到橫須賀日防軍基地內工作，那不正是大爆炸的現場？和輝擔心她可能在意外中受傷，於是立即趕往橫須賀基地，但當然門口的衛兵不會理會他進入基地的請求。亮五這時提議先到附近的酒吧打聽消息，因為那裏經常有日防軍士兵出入，或許可以聽到些有關意外的情報。

在酒吧裏流連了一會，雖然打聽不到什麼重要的消息，但從其中一名酒客的口中可以知道日防軍的網址，以後玩者就可以在WNS中查看。正當和輝和亮五打算離開酒吧之際，一名金髮美女叫停他們，她的名字是愛美路．琴士蓋（愛稱愛瑪），是USN軍的放射線研究員。她自稱知道有關爆炸事件的內幕，但作為交換條件她要求和輝協助她潛入橫須賀基地調查意外的起因和詳情，和輝在沒有更好的選擇下，答應了她的要求。

他們偽裝成霧島重工的送貨工人，順利潛入基地內部，並在一處不顯眼的地方起動帶來的WANZER，進入基地的地下。在裏面，他們發現了日防軍的秘密試驗現場——一個巨大的空洞，驟眼看好像是由一個埋在地下的巨型炸彈所做成的！不過和輝他們沒有多餘的時間去驚訝，因為日防軍的守衛已發現了他們，並立即展開了攻擊。和輝他們看過了軍隊的最高機密，被捉拿到的話一定不會有好下場……於是他們漫長的逃亡劇展開了。



TACTICS

今關敵人的WANZER首次登場，合共有4架，兩架是射擊型，另外兩架是格鬥型。起初敵人只會派前面的兩台WANZER應戰，位於兩個角落的WANZER則會待機不動，但如果玩者的機體進入了攻擊範圍它們就會起來攻擊玩者，因此起初大家宜留在地圖的下半部作戰，用逐個擊破戰術，先解決頭兩個主動來襲敵人，然後再攻擊餘下的兩個。愛瑪的飛彈攻擊不論是命中率還是破壞力都很高，最佳的使用法是先用飛彈將敵人的HP扣去大半，然後叫和輝和亮五用機槍或散彈槍「補飛」。如果可以的話，不要將敵人完全破壞，將他們打至戰意喪失並令他投降，戰後就可以回收他們的WANZER，用作後備機、維修用零件或賣錢均可。必要時，可以利用亮五或愛瑪格鬥攻擊力弱的特點來「調整」敵人HP（玩得真盡　）。



敵人資料



A——110式 陣陽

PARTS	BODY	110式 陣陽（HP：340）
	L. ARM	110式 陣陽（HP：212）
	R.ARM	110式 陣陽（HP：212）
	LEG	110式 陣陽（HP：280）
WEAPON	L.GRIP	アーチン51（機槍）
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
	S. SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	格鬥	A0
	散彈槍	A0
	SKILL	NONE

B——キャセルM2

PARTS	BODY	キャセルM2（HP：464）
	L. ARM	キャセルM2（HP：292）
	R.ARM	キャセルM2（HP：292）
	LEG	キャセルM2（HP：384）
WEAPON	L.GRIP	ヘビーウェイト（格鬥武器）
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
	S. SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	格鬥	A0
	SKILL	NONE

STAGE 03 日防軍橫須賀基地・地下通道

勝利條件：敵機師全滅或全部投降，或自軍全員到達升降機。



STORY

日防軍毫無留手的攻擊令和輝驚覺到事情的嚴重性，愛瑪解釋對日防軍來說所有知道了此秘密的人都是他們的敵人，會格殺勿論。但不用太擔心，她已準備好了逃走的路徑：由剛才用來進入基地內的升降機返回地面太過危險了，因為一定會受到日防軍襲擊，她建議繼續沿地下通道前進，在通道盡頭是另一部運貨用的升降機，利用它可以直達基地的正門，然後從該處強行突破。和輝問她日防軍會讓他們大大方方地從正門逃脫嗎？愛瑪叫他放心，因為在該處她已安排好同伴照應。愛瑪對這基地瞭如指掌的程度令和輝十分懷疑，一切都好像已在她的預料之中……

和輝一行人到達了運貨升降機附近，但敵人的部隊從後趕至，到底應冒着敵人砲火繼續前進，還是先回頭對付敵人呢？這個完全由玩者你來決定。

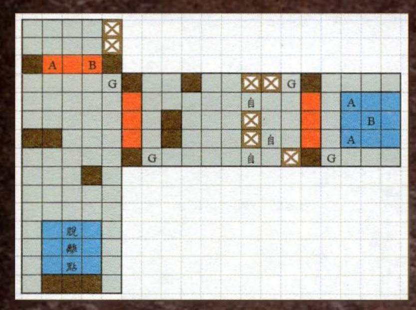
TACTICS





這關的勝利條件有二，玩者除了可以用消滅所有敵人來過關外，還可以選擇全員趕往地圖下方的升降機脫離戰鬥，兩個方法都不難完成，用哪個可視玩者的口味而定。大家可能會擔心上一關消耗了的HP和彈藥狂這關不會補充，但請放心，在戰鬥開始前他們已重新補給，據亮五所講這些物資都是從基地內「借」回來的(賊呀……)。

玩者一開始的位置兩邊都有一道大閘門，要通過的話首先要到閘前的紅燈處(地圖上以G表示)按動開關掣開門。這關的重點在於如何保護走得最慢的愛瑪機(每回合只可以走兩格，無論怎快都要7個回合才能到達升降機)，開閘、牽制敵人的工作應交給和輝和亮五負責，愛瑪則一邊前進一邊向敵人發射飛彈，免得浪費AP，尤其飛彈可以從障礙物的後面攻擊敵人，玩者要好好利用此特性。在第五回合結束時敵人的兩台WANZER援軍會在地圖西北面的閘門處出現，如果一定要打的話記得要先用道具回復HP才好，不過要留意如果在援軍未出現前就將所有敵部隊消滅的話，援軍就不會出現。





愛瑪篇的特色

描述和輝、亮五被捲入了橫須賀爆炸事件，在得到愛瑪的協助下，尋找失蹤了的亞理沙之故事。自軍內除了和輝、亮五和愛瑪外就沒有其他成員，亦沒有電腦控制的NPC協助，和亞理沙編的陣容相比可能顯得較為沈悶，但換個說法，愛瑪篇的節奏簡單明快，其實比較適合初玩SLG的新手選擇進行。



敵人資料



A——110式 陣陽

PARTS	
BODY	110式 陣陽(HP：340)
L. ARM	110式 陣陽(HP：212)
R.ARM	110式 陣陽(HP：212)
LEG	110式 陣陽(HP：280)

WEAPON	
L.GRIP	アーチン51([illegible]槍)
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
散彈槍	A0
SKILL	NONE

B——キャセルM2

PARTS	
BODY	キャセルM2(HP：464)
L. ARM	キャセルM2(HP：292)
R.ARM	キャセルM2(HP：292)
LEG	キャセルM2(HP：384)

WEAPON	
L.GRIP	ヘビーウェイト(格鬥武器)
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
SKILL	NONE

STAGE 04 日防軍橫須賀基地・正門前

勝利條件：敵機師全滅或全部投降，或自軍全員到達正門脫出點。

STORY

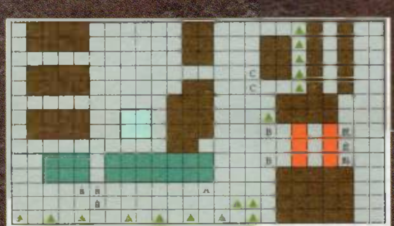
和輝他們利用載貨用升降機回到了地面，一如愛瑪所說基地的正門就在眼前。這裏的守衛比想像中還要少，很明顯和輝他們的行動出乎日防軍意料之外，但他們可不能高興得太早，因為守衛們啟動了門口的大閘，單靠WANZER的火力是破壞不了它的。不過幸好愛瑪早已有所準備，她吩咐了同伴在外面進行援助砲擊破壞大閘，並在正門外準備好了WANZER用的貨櫃車，一出基地立刻就可以逃走。

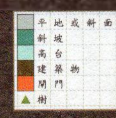
TACTICS





要完成這關的戰術有幾個，玩者可以有很高的自由度。一開始的敵人配置就只有一架WANZER和兩架裝甲車，它們應完全不是玩者部隊的手腳，WANZER對玩者的威脅較大，因此是優先攻擊的目標，三人合力的話，如無意外在TURN 1就可以將它擊敗。不過在TURN 4完結時敵人於大閘東面處會有兩架WANZER增援，玩者如不想和他們作戰的話，可以在TURN 4前就消滅所有敵人，這樣做增援就不會出現，直接過版。至於援助砲擊則會在TURN 5完結時展開，並會在之後每個回合尾都會發動一次(最多可發動3次)，玩者可以選擇攻擊的地點，但小心「砲彈無眼」，一旦己方部隊身處轟炸的範圍內一樣是會受到傷害的。





閘門被破壞後，玩者就可以不理會眼前的敵人直接從門口離開，當然，好戰的玩者可以選擇將敵人的援軍都宰掉，但這樣做的話小心武器的熟練度提昇得太高，因為如果玩者的武器平均LEVEL比指定值高出一級，評價就會被扣去15%！亦即是一定拿不到PLATINUM級了(PLATINUM級需要的戰鬥評價值是90%)，因此玩者應盡可能用最低的LEVEL過關。

和裝甲車戰鬥的方法

和WANZER不同，裝甲車只是由身體(BODY)和輪胎(WHEEL)兩部分所組成，整體HP亦較WANZER為低，與其用遠距離攻擊一砲一砲地射擊，不如用命中率高而且破壞大，攻擊力又集中在一點的格鬥攻擊實際。

敵人資料



A——110式 陣陽

PARTS	BODY	110式 陣陽(HP：340)
	L. ARM	110式 陣陽(HP：212)
	R.ARM	110式 陣陽(HP：212)
	LEG	110式 陣陽(HP：280)
WEAPON	L.GRIP	アーチン51(機槍)
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
	S. SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	格鬥	A0
	[illegible]	A0
	SKILL	NONE



B——09式 裝甲車

PARTS	BODY	09式裝甲車(HP：200)
	WHEEL	09式裝甲車(HP：168)
WEAPON	BODY	17.5mmMG(機槍)
	WHEEL	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	機槍	A0
	SKILL	NONE

戰鬥評價

在每關完結時，電腦都會將玩者的戰鬥內容和遊戲預先設定好的標準值比較，如能滿足所有要求玩者就可以得到最高100%的評價。基本上越能在最短的時間內、將己方受到的傷害減到最少、並以最低的武器LEVEL過關評價就越高，最高的評價是PLATINUM，其次是GOLD、SILVER、BRONZE。如果玩者能每一關都保持拿很高的評價，在最後可能會得到些好東西……



STAGE 05 釜利谷交匯處

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

和輝一行總算逃離了日防軍的追捕，並暫時躲在橫須賀的霧島重工內。和輝要求愛瑪解釋基地內到底發生了什麼事情，愛瑪告訴他自己的而且確是USN的科學家，並正在替USN軍方工作。在不久之前有人從USN的基地內偷走了她研究中的裝置，因此她正和情報機關FAI一同追查它的下落，適逢在日本的橫須賀發生了爆炸事件，她相信此事件和該裝置有關，至於其他詳情她就暫時不便透露。

和輝仍然十分擔心亞理沙的安危，亮五提議他不如找在日防軍內當軍官的父親幫忙，但和輝堅決不肯，還說他是為工作可以放棄家庭的人，說不定他和這次事件有所關連都不定。愛瑪這時問他們二人之後打算怎樣做，要和她一起逃走？還是他們自己獨力逃走？和輝和亮五在商量後認為三人一起行動較為安全。愛瑪答應，並說下一個目的地是橫濱的本牧碼頭，在那裏會有她的同伴接應。不過離開前愛瑪建議先在這工場裏整備好WANZER才出擊。

他們沿着高速公路向橫濱進發，但倒楣地在途中遇到了警察的檢查站，正當他們擔心會被發現之際，日防軍的攻擊直昇機突然出現！和輝他們急忙準備應戰，但直昇機一支飛彈就把他們的貨櫃車擊毀了，看來除了強行突破包圍之外他們沒有其他選擇。

TACTICS

相信大家在之前4關都已經試過捕獲敵人放棄的WANZER，在這關開始玩者終於可以自由SETUP自己的WANZER了。雖然敵人的機體和自軍的相比性能較次，但當中仍可以找到些有用的部件，例如筆者就替愛瑪裝上110式 陣陽的腳(移動力+1：SKILL：HIT&AWAY)，亮五也換上110式的手(SKILL：彈數UP II)，各位在出擊前不妨試試。另外在WNS內亦新增了商店一欄，但它只售賣回復用道具，玩者有需要的話可以購備一些作保險之用。

這關最大的威脅當然是那3架攻擊直昇機，它們的飛彈攻擊射程遠，威力高，若不盡早解決它們只會徒增己軍的傷亡。一開始，三人便應衝上道路右方的山丘，一鼓作氣把那裏的直昇機擊落。這樣做有兩個好處，第一，站在高處可增加擊中飛行部隊的命中率，第二，可以順便佔領着高地，利用高度的優勢和道路上的WANZER戰鬥。解決了第一架直昇機後，和輝和亮五應前往對付警方的WANZER，愛瑪則專心用飛彈攻擊餘下的直昇機，愛瑪機的飛彈是攻略這關的關鍵，絕對不可以失去，和輝和亮五在適當時候要掩護她和回復她的HP。

敵人資料



A——108式 強警

PARTS	BODY	108式 強警(HP：340)
	L. ARM	108式 強警(HP：212)
	R.ARM	108式 強警(HP：212)
	LEG	108式 強警(HP：280)
WEAPON	L.GRIP	[illegible]
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	日五30(機槍)
	S. SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	機槍	A0
	SKILL	NONE



B——108式 強警

PARTS	BODY	108式 強警(HP：340)
	L. ARM	108式 強警(HP：212)
	R.ARM	108式 強警(HP：212)
	LEG	108式 強警(HP：280)
WEAPON	L.GRIP	[illegible]
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	[illegible](格鬥武器)
	S. SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	格鬥	A0
	SKILL	NONE



C——ハーンイーガー

PARTS	BODY	ハーンイーガー(HP：276)
WEAPON	BODY	20mmMG(機槍)
	BODY	スターリング(飛彈)
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	機槍	A0
	飛彈	A0
	SKILL	NONE

STAGE 06 釜利谷交匯處．立體交叉點附近

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

失去了運送WANZER的交通工具，和輝他們只好用WANZER的繼續逃亡。他們沿着高速公路向橫濱方向行進，到了一個公路交差處時，他們被日防軍的部隊發現了，愛瑪認出那些是日防軍的精銳特殊部隊，看來日防軍的傢伙真的想置他們於死地。日防軍部隊的指揮官是黑井優二，他的性格冷酷，不喜歡流無謂的血，但如果有必要，他是個連小孩子也可以下手殺害的人。而且正所謂禍不單行，亮五發現後方亦有追兵趕至……

TACTICS



這關的KEYWORD是「閃電戰」。日防軍的兩台遠攻型WANZER炎陽一開始就出現在地圖上方的公路上，可以居高臨下地攻擊玩者的部隊，如果不速戰速決的話，玩者受到飛彈的攻擊次數就會增多，受傷程度會變嚴重，故此筆者建議將己方分成兩隊：亮五首先回頭對付後方的裝甲車，藉着他的「ZOOM I」和「弾数UP」技能，運氣好的話裝甲車還未來得及反擊，就會被亮五一個連鎖消滅；和輝和愛瑪則應立刻衝上左方的山丘，攻擊道路上的日防軍。和輝憑着他超凡的移動力，只要兩至三個回合就可以埋到敵人身，然後就用格鬥武器攻擊吧！途中不用理防禦、回避等問題，因為飛弹的命中率是一定的，加上黑井擁有「ZOOM I」技能，命中率隨時高過100%！另一方面，愛瑪應在後方一邊接近敵人，一邊發射飛弹攻擊，攻擊目標應與和輝選定的一樣，以增加效率。至於地圖右上角的警察WANZER會從右邊的山丘下來攻擊玩者，這時亮五應已解決了裝甲車吧！派他去牽制和消滅這傢伙就最適合了。





敵人資料

A——109式 炎陽(黑井)

PARTS	
BODY	109式 炎陽(HP：292)
L ARM	109式 炎陽(HP：184)
R ARM	109式 炎陽(HP：184)
LEG	109式 炎陽(HP：240)

WEAPON	
L.GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
L.SHLD	カナリー2(飛彈)
R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A2
機槍	A2
飛彈	A0
SKILL	ZOOM I

B——109式 炎陽

PARTS	
BODY	109式 炎陽(HP：292)
L ARM	109式 炎陽(HP：184)
R ARM	109式 炎陽(HP：184)
LEG	109式 炎陽(HP：240)

WEAPON	
L.GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
L.SHLD	カナリー2(飛彈)
R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
S. SHLD	NONE

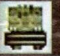
PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
機槍	A1
飛彈	A0
SKILL	NONE

C——108式 強警

PARTS	
BODY	108式 強警(HP：340)
L. ARM	108式 強警(HP：212)
R ARM	108式 強警(HP：212)
LEG	108式 強警(HP：280)

WEAPON	
L.GRIP	警官盾(盾牌)
L.SHLD	NONE
R. GRIP	日西30(機槍)
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
機槍	A0
SKILL	NONE



D——09式 裝甲車

PARTS	
BODY	09式 裝甲車(HP：276)
WHEEL	09式 裝甲車(HP：168)

WEAPON	
BODY	17.5mmMG(機槍)

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
機槍	A1
SKILL	NONE

STAGE 07 釜利谷交匯處·收費亭

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

和輝們在高速公路的入口處失去了運輸工具，又和日防軍大戰了兩次，總算勉勉強強捱到了公路的出口，但他們總沒可能用WANZER在橫濱市內走來走去吧，因此無論如何一定要找到可以載WANZER的交通工具。眼利的愛瑪發現在收費亭的對面停了一輛貨櫃車，正好可以「借」來一用，有了它就可一口氣前往市中心。和輝本來對這樣做有些抗拒，但最後也同意了亮五的意見——「現在是非常事期嘛！」(歪理……)

TACTICS



高速公路的收費亭已被日防軍完全封鎖了，要通過它就必須先破壞日防軍預先架設了的鐵馬。日防軍在這裏的佈防不算嚴密，只有3架WANZER和1架裝甲車，它們分散在地圖上，其中1架WANZER更在收費亭的對面，不會(亦不能)向玩者攻擊，玩者只要好好利用這優勢，今關應難不到大家，目標是拿PLATINUM級！至於那輛民用貨櫃車雖然是作戰的目標，但它只會停在收費亭對面不動，玩者的WANZER接近它亦無法上車或傷害它，因此戰鬥中可以不用理會。



敵人中最需要注意的只有裝備了飛彈的109式炎陽，必須首先解決。這是《fm3》的基本共識，因為受到飛彈攻擊時是無法進行反擊的，而且不論躲在任何角落飛彈的命中率都不會改變，留它們活口多一回合，玩者單方面受傷的程度就嚴重多一點，因此應盡早消滅它。

平地或微斜
斜坡
建築物
收費亭
鐵馬（可破壞）
障礙物
貨櫃車

序盤機體可取得的戰鬥技能一覽

相信大家來到這關已學會了許多初期機體的戰鬥技能，所以應該是更換部件，學新的技能的時候了。以下是一些序盤可以拿到的部件之技能一覽：

	BODY	ARM	LEG
ゼニスレヴ	TACKLE I	DOUBLE ASSULT	絶對先攻I
107式 [illegible]	ZOOM I	彈數UP I	堅守後攻I
108式 [illegible]	格鬥力UP I	ALLorNO	DMGFix100
109式 [illegible]	AUTO MACHINE I	LRG BREAK	ANTI-BREAK
110式 [illegible]	REVENGE I	彈數UP II	Hit&Away
キャセルM2	格鬥力UP II	STUN PUNCH	[illegible]
ドレークM2C	CHAF	人間DMG I	經驗值2倍
ジーニ	[illegible]	人間DMG III	DEAD MACHINE
ゼロス	[illegible]	SHEILD Atk I	絶對先攻II
ラォーラM12A	[illegible]	ARM BREAK	ESCAPE
メレディンM1	[illegible]	PANIC SHOT	[illegible]
レクソンM4F	ZOOM II	[illegible]	[illegible]
PAW2ブロウフ	AUTO MACHINE II	DOUBLE SHOT I	BODY GUARD
[illegible]	[illegible]	DOUBLE SHOT II	經驗值3倍
[illegible]	[illegible]	彈數UP III	ANTI-DMG80
[illegible]	[illegible]	人間DMG II	[illegible]
[illegible]	TACKLE II	EJECT PUNCH	ANTI-DMG20

敵人資料



A——110式 陣陽

PARTS		
BODY	110式 陣陽 (HP：340)	
L.ARM	110式 陣陽 (HP：212)	
R.ARM	110式 陣陽 (HP：212)	
LEG	110式 陣陽 (HP：280)	

WEAPON	
L.GRIP	アーチン51 (機槍)
L.SHLD	NONE
R.GRIP	ハードブロウ (格鬥武器)
S.SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
機槍	A0
SKILL	NONE



B——109式 炎陽

PARTS	
BODY	109式 炎陽 (HP：292)
L.ARM	109式 炎陽 (HP：184)
R.ARM	109式 炎陽 (HP：184)
LEG	109式 炎陽 (HP：240)

WEAPON	
L.GRIP	ハードブロウ (格鬥武器)
L.SHLD	カナリー2 (飛彈)
R.GRIP	ハードブロウ (格鬥武器)
S.SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
飛彈	A0
SKILL	NONE



C——09式 裝甲車

PARTS	
BODY	09式 裝甲車 (HP：200)
WHEEL	09式 裝甲車 (HP：168)

WEAPON	
BODY	17.5mmMG (機槍)

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
機槍	A0
SKILL	NONE

STAGE 08 橫濱市中區

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

和輝他們成功奪取了貨櫃車駛進了橫濱市，在亮五的帶領下，他們到了市內的一間亮五相熟的整備工場處暫時藏起來。工場的主人見到他們後吃了一驚，並問他們到底幹了什麼好事。原來他從新聞得知和輝和亮五成為了警方追捕的目標，報導指他們兩個和橫須賀基地爆炸事件有關，但事件和日防軍有無關係則隻字不提，很明顯日防軍是想藉此將整件事情的責任推在他們身上，並向大眾隱瞞真相。一經這樣報導，和輝一行就再沒有了藏身之所了。愛瑪這時說她為了調查事件的真相，將會和同伴匯合並暫時離開日本，問和輝他們有沒有興趣一起走，這樣做他們也可以協助愛瑪解決事件，親身証明自己的清白。和輝在毫無選擇的情況下，答應了她的邀請。整備工場的主人這時亦提出他可以盡量幫助和輝選購和改造部件，並會告訴他們日本警察的網址。

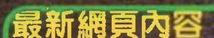
和輝他們在前往本牧瑪頭途中，突然遇到幾架民用的貨櫃車阻攔，從車內出現了數架日防軍的WANZER，並向和輝他們攻擊。和輝他們對日防軍竟在市內用WANZER作戰十分憤怒，因為隨時會誤傷平民。愛瑪則覺得這點十分可疑，他們可能不是真正的日防軍……

TACTICS



在出擊前，玩者一定要做的是改造HP，在之前的7關玩者基本上是「有錢無地使」，相信是有足夠的金錢改造所有部件的，別看輕這小小的改造，因為LEVEL 0和LEVEL 1的HP量可以差30%之普！至於新的部件，除了背包和盾牌外暫時未有新的供應，可以不用理會。

敵人的WANZER中兩架格鬥機一開始就會退後(為何？想不通……)，玩者應集中攻擊前方的110式陣陽，由於玩者的HP已經加強，要勝過它們不難，但要注意道路兩旁的道路的樹木會影響射擊武器的命中率，可以的話亮五應先將之清除掉，以有利戰鬥進行。解決第一輪攻擊後，玩者可以選擇消滅敵人的貨櫃車(雖然這只是BONUS)，最後的「戲肉」就是敵人的格鬥機，他們的攻擊力非常強勁，如果沒信心的話裝備定盾牌作防禦用亦是個好選擇。



最新網頁內容

玩者從工場主人的口中得知日本警方的網頁後，應立刻前往查看，因為會有許多「新料」等待玩者發掘。首先在「ごあいさつ」一欄可以得到「IGUCHI」公司的網址，另外還可以下載今個月限定的宣傳海報做WALLPAPER，海報主角可是大美人女警新條美穗！不要錯過。在「IGUCHI」的網頁內玩者可以在「業務內容」處下載模擬戰用地圖「訓練MODE」，但這項服務是收500元的。此外，玩者要查看和輝的EMAIL信箱，因為他會收到一個名為「ARMOURED金閣寺」的地下團體的信，信內有它們的網址，在入面DOWNLOAD一欄玩者可以拿到一些有用的工具和文件，而在BBS1處你可以找到「日本NETCOMSYS」的網址，在入面玩者可以下載到圖樣軟件「千里眼」，收費200元，遲點可能會有所用途……



敵人資料



A——110式 陣陽

PARTS	
BODY	110式 陣陽(HP：340)
L. ARM	110式 陣陽(HP：212)
R.ARM	110式 陣陽(HP：212)
LEG	110式 陣陽(HP：280)

WEAPON	
L.GRIP	アーチン51(機槍)
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
機槍	A0
SKILL	NONE

B——キャセルM2

PARTS	
BODY	キャセルM2(HP：464)
L. ARM	キャセルM2(HP：292)
R.ARM	キャセルM2(HP：292)
LEG	キャセルM2(HP：384)

WEAPON	
L.GRIP	ヘビーウェイト(格鬥武器)
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
SKILL	NONE



C——セキダ アンティ

PARTS	
BODY	セキダ アンティ(HP：148)
WHEEL	セキダ アンティ(HP：100)

WEAPON	
BODY	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
SKILL	NONE

STAGE 01 日防軍橫須賀基地·WAP倉庫前



勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

（上接p.6「STAGE 00——序章」）和輝沒有理會亮五的請求，不陪他前往基地送貨而獨自留在宿舍。回到房後他收到了妹妹亞理沙的EMAIL，內容是她從今天起離開了大學研究室，改在橫須賀的日防軍基地工作，還叫和輝如果來橫須賀的話記得買手信給她。剛巧和輝今天就要往霧島重工橫須賀分社一敞，所以他決定到附近的商場買沖繩手信給她。

在商場內和輝碰到了亮五，原來他完成了運送作業用WANZER至工程地盤後就立即被該處的日防軍趕了出來，和輝很奇怪為何在一個居住區的地盤會有這麼多士兵出入，內裏可能有些秘密事情在進行……回到辦公室後，和輝和亮五準備前往橫須賀，出發前，研究員小池會告訴和輝霧島重工的網址，之後玩者就可以透過WNS查看。

到達橫須賀日防軍基地後，和輝和亮五駕駛着試作型WANZER111式春陽下機，突然基地內傳來一陣強光和震動，他們從廣播得知基地內發生了強烈的爆炸，和輝想起亞理沙可能在基地內，一時激動起來便打算駕着WANZER衝入基地找她，但基地的衛兵見到當然不會容許他這樣做。和輝打算強行突破阻撓，衛兵見狀便開槍阻嚇他。和輝以為他們真的打算用武力迫他屈服，於是舉起槍以牙還牙，這時衛兵得到了上官的戰鬥許可，開始攻擊和輝……

TACTICS

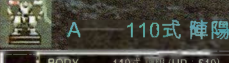




這關純粹是用來給玩者熱身用的，敵人110式陣陽的攻擊力遠遠不及玩者的新型WANZER，而且是2對2的戰鬥，玩者基本上是必勝的，只要和輝和亮五每次集中攻擊其中一個敵人，運氣好的話1TURN就可以消滅一隻，2TURN過關也不是難事。另外正如亮五開戰前所說：「攻擊手和腳就好了，我可不想做殺人犯！」，玩者的攻擊會自動集中在敵人的手和腳，敵方機師在受到一定程度的傷害後就會棄機逃亡，加上機體的HP又高，玩者幾乎沒可能完全破壞它們，而放棄了的機體玩者又不可能取得，所以還是正正常常地過版算啦！



敵人資料

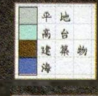


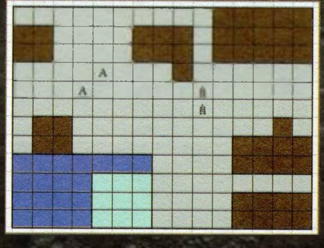
A——110式 陣陽

PARTS	BODY	110式 陣陽（HP：510）
	L.ARM	110式 陣陽（HP：318）
	R.ARM	110式 陣陽（HP：318）
	LEG	110式 陣陽（HP：420）

WEAPON	L.GRIP	アー[illegible]51([illegible])
	L.SHLD	NONE
	R.GRIP	ハートブロウ(格鬥武器)
	S.SHLD	NONE

PILOT	AP	11
	ACE	NONE
	格鬥	A0
	散彈槍	A0
	SKILL	NONE





亞理沙篇的特色

以和輝在日防軍基地和亞理沙重遇，並一起逃避日防軍的追捕為主題的亞理沙篇。和愛瑪篇最大的不同是一開始就有許多故事的主要人物加入，戰鬥的規模較大和複雜，另外每關不只有敵我兩方，還會有電腦控制的中立NPC登場，玩者可以一早就享受到豐富的情節。用難度來分的話，愛瑪篇是EASY MODE，而亞理沙篇就是HARD MODE。



STAGE 02 日防軍橫須賀基地・研究所前



勝利條件：死守至第3回合完結

STORY

和輝和亮五雖然擊倒了入口的守衛，但當他們正想衝入基地內部救亞理沙時，日防軍的特殊部隊突然出現，並將他們當場逮捕……

在保安室內，衛兵質問他們擅自闖入基地的理由，和輝解釋自己是為了救妹妹才這樣做，可是衛兵不相信他的話，直至亮五對衛兵說和輝是日防軍技術士官武村伊佐夫的兒子時，事情才開始有些轉機。

伊佐夫收到兒子被捕的消息後，前往確認是否真的是和輝。父子一見面就先來一輪口角（幸好沒有繼而動武……），和輝說亞理沙在基地內，可能會在意外中受傷，但伊佐夫叫他不用擔心，亞理沙很安全，說完後他就立刻趕了和輝們出基地。

在基地外，和輝發現了一架形跡可疑的拖車駛進基地內，上面載着的應該不是OCU而是USN的軍用WANZER！和輝於是跟蹤它返回基地內，但在研究所附近那貨車就失去了蹤影……

在日防軍的研究所內，伊佐夫正在向亞理沙解釋爆炸事件的起因，原來爆炸的地點是日本陸軍內佐佐木派系擁有的研究設施，而內容是和「那個研究」有關……伊佐夫交給亞理沙一隻光碟，內裏載着可以揭露佐佐木派的陰謀的映像，並叫她帶着它逃離基地找和輝。

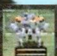
和輝他們繼續在研究所外「呆等」，突然亞理沙駕駛着作業用WANZER從研究所內走出來，同一時間，4架USN的戰鬥用WANZER乘昇降機返回地面，並發現了和輝和亞理沙！和輝救妹心切，於是走上了附近的WANZER和USN軍作戰……！

TACTICS

今關亞理沙首次以NPC（非玩者控制人物）身份在遊戲中登場，她會自己向地圖的上方逃走，USN的部隊則會追着她攻擊。雖然在限時內（3回合）他們沒什麼機會擊破亞理沙的WANZER，但玩者作為哥哥，「循例」要開火掩護一下她（其實不打也行），但別妄想擊倒USN的WANZER，它們的實力比玩者的機體高幾班，正所謂「勉強無幸福」，想拿PLATINUM級的話玩者就應盡量避免戰鬥，或善用令敵人不能反擊的攻擊。只要玩者在第3回合結束時並未被全滅，一名神秘男子就會駕着WANZER和貨櫃車出現，並把和輝一行救離險境。



敵人資料



A——レクソンM4F（愛瑪）

PARTS	
BODY	レクソンM4F（HP：414）
L. ARM	レクソンM4F（HP：258）
R.ARM	レクソンM4F（HP：258）
LEG	レクソンM4F（HP：342）

WEAPON	
L.GRIP	ブランバルFF（來福槍）
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
來福槍	A0
SKILL	NONE

B——レクソンM4F（仙蒂）

PARTS	
BODY	レクソンM4F（HP：361）
L. ARM	レクソンM4F（HP：225）
R.ARM	レクソンM4F（HP：225）
LEG	レクソンM4F（HP：298）

WEAPON	
L.GRIP	ブランバルFF（來福槍）
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
來福槍	A0
SKILL	NONE

C——グラップルM1（祖・吉斯杜）

PARTS	
BODY	グラップルM1（HP：528）
L. ARM	グラップルM1（HP：405）
R ARM	グラップルM1（HP：405）
LEG	グラップルM1（HP：503）

WEAPON	
L GRIP	ヘビーハイル（格鬥武器）
L SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
SKILL	NONE

STAGE 03 日防軍橫須賀基地・東岸倉庫前



勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

和輝們隨着那名神秘男子來到了橫須賀基地的WANZER機庫，和輝問他到底為何不直接離開而要逃回基地內部？那名叫劉海峰男子回答他，逃到這裏的原因是因為這處的後面是海，從水路就可以安全離開基地。亮五聽到後以為劉海峰已預先準備好逃走用的船，「船？沒這回事。」劉答道。那難道要游「渡海泳」？！原來劉已準備好WANZER用的氣墊腳，換上它就可以安全過海了。

海邊就在眼前，正當和輝他們打算一口氣衝下海之際，從他們的左右兩邊突然殺出日防軍的WANZER，看來日防軍完全沒有放棄追捕他們的打算，強行突破戰一觸即發！

TACTICS

今關一開始的情況就對玩者極之不利，後面是死胡同，出口處又有敵人從左右挾擊，加上這時玩者WANZER的實力不高，戰鬥技能又未齊，作戰時會有一定的難度。首先，玩者要記着《fm3》戰鬥的不二法門是集中攻擊一個敵人，這樣做不只可以盡早減低敵人戰力，該敵人亦沒有多餘的AP去反擊。在今關地圖右方的格鬥機距玩者的初期位置較近，而且格鬥攻擊對玩者是較大的威脅，所以應是第一個攻擊目標，如果玩者運氣好在第一個回合就可以消滅它，左面那兩架用機槍的WANZER則可以留到最後解決（其中一部的身上有OCU日防軍的網址）。



在第4回合完結時敵人的援軍就會出現，雖然只是一架直昇機，但對已經滿身傷痕的玩者來說任何新增的敵人都是雪上加霜。亞理沙WANZER上的飛彈是對付它的最佳武器，因此在戰鬥前半一定要保護她免受傷害。玩者也可以利用今關自軍所有WANZER的腳部是氣墊型，擁有海上行走的能力這優勢，讓亞理沙一邊到海上退避，一邊用飛彈作後排攻擊。



小貼士

相信大家都遇過以下的情況：敵人的WANZER已喪失戰意，只要再攻擊多一下他就會投降，玩者亦可以取得該機體。可是敵人的HP已所剩無幾，任何攻擊都會將之破壞……又或者敵人的WANZER仍有很多HP，但這時電腦卻不識趣地自動來個「特技4連鎖」（平時又唔見你出？），玩者只好眼白白看着敵人被破壞……到底這問題應如何解決？

其實解決方法十分簡單，只要玩者叫其中一名機師下機，再要他用手槍向該戰意喪失了的敵人開槍，敵人在吃了約區區20點的傷害後就會乖乖投降了。

敵人資料

A——110式 陣陽

PARTS	BODY	110式 陣陽(HP：340)
	L. ARM	110式 陣陽(HP：212)
	R.ARM	110式 陣陽(HP：212)
	LEG	110式 陣陽(HP：280)
WEAPON	L.GRIP	アーチン51(機槍)
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
	S. SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	格鬥	A0
	機槍	A0
	SKILL	NONE

B——キャセルM2

PARTS	BODY	キャセルM2(HP：464)
	L. ARM	キャセルM2(HP：292)
	R.ARM	キャセルM2(HP：292)
	LEG	キャセルM2(HP：384)
WEAPON	L.GRIP	ヘビーウェイト(格鬥武器)
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
	SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	格鬥	A0
	SKILL	NONE



C——オーシャンバーン(援軍)

PARTS	BODY	オーシャンバーン(HP：276)
WEAPON	BODY	20mmMG(機槍)
	BODY	スターリンク(飛彈)
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	機槍	A0
	飛彈	A0
	SKILL	NONE

STAGE 04 浦賀火力發電廠・變壓區

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

和輝他們終於逃離了日防軍基地，並在橫須賀的二春町某倉庫隱藏起來。劉海峰在這時表露了自己的身份，他原來是大漢中共和國的間諜，為了調查橫須賀基地的爆炸事件而潛入了基地內，剛巧碰到和輝一行受到日防軍襲擊，便順便救了他們離開。他還說是次爆炸不是普通的意外，它可以吸引到USN和大漢中的注意，內裏自然有着特別的原因──「爆炸是由日防軍秘密研究的新型炸彈做成的。」亞理沙說，她又給大家看了一段爆炸現場的映像，那個因大爆炸而成的大空洞叫人心寒，劉更說它的比他想像中還要大……

這個名為MIDAS的新炸彈本是由USN的科學家研究而成的，但在數個月前它被來歷不明的人搶走了，當USN知道在日本發生了這次爆炸事件後，便派了軍隊來到調查，從種種的證據和日防軍的行徑可以推測到偷走MIDAS的就是OCU日本。劉指出大漢中派他來的目的是要使MIDAS不落在任何一方的手上，以免破壞現有的世界勢力平衡。大漢中在拿到它後會將之公告世界，以輿論的壓力阻止所有國家製造此武器。他又問和輝需不需要先離開日本，因為從剛才的戰鬥也可知道，日防軍對知道MIDAS秘密的人是絕不留情的，尤其是MIDAS研究員之一亞理沙，和輝同意他的見解，並希望劉能帶他們到安全的地方，劉答應了他，並說下一個目的地是久里濱港，在那裏會有大漢中的潛艇接應他們。



劉海峰所說的接應地點是浦賀的一間發電廠，在內有一個民用的碼頭，大漢中的潛艇會在那裏泊岸。但原來日防軍早已在這裏埋伏起來，在潛艇到達前，和輝他們先要抵禦這次攻勢。

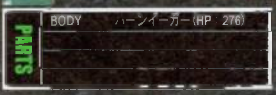
TACTICS



在作戰前，玩者一定要做的是將裝備着的氣墊腳換回兩腳型，因為這關的地形用氣墊可是會死得很慘……（筆者談）。

相信玩者在前一關已經領教過直昇機的厲害，這一關的地形更是極不利玩者和飛行部隊作戰，因為兩旁都是建築物，移動極為不便，只要敵人飛到建築物的暗角攻擊，玩者隊內就只有亞理沙的飛彈可以對付他們了，幸好電腦的AI還未至於這樣強，有時它們仍會有空位給和輝和亮五反擊。至於劉海峰──他手中的來福槍對付WANZER就十分強，但當用來攻擊飛行部隊時，因為低命中率加上單發的特性它絕不是理想的對空武器，劉還是全心全意對付之後的援軍就可以了。敵方的援軍會在第3回合開始時出現，共有3架110式陣陽，和直昇機相比他們的危險性較低，可以的話玩者應先專心集中攻擊直昇機，之後再回頭消滅WANZER。

敵人資料



A──ハーンイーガー

PARTS	
BODY	ハーンイーガー（HP：276）

WEAPON	
BODY	20mmMG（機槍）
BODY	スターリング（飛彈）

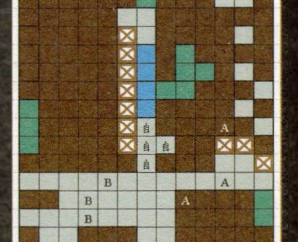
PILOT	
AP	14
ACE	NONE
機槍	A0
飛彈	A0
SKILL	NONE

B──110式 陣陽（援軍）

PARTS	
BODY	110式 陣陽（HP：340）
L. ARM	110式 陣陽（HP：212）
R.ARM	110式 陣陽（HP：212）
LEG	110式 陣陽（HP：280）

WEAPON	
L.GRIP	アーチン51（機槍）
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードフロウ（格鬥武器）
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
機槍	A0
SKILL	NONE



STAGE 05 浦賀火力發電廠・油庫區

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。

STORY

經過一輪苦戰後，和輝他們終於擊退了日防軍的特殊部隊，當大家以為可以鬆一口氣，並繼續向發電廠內部進發時，日防軍的第二輪攻勢已經趕到，今次指揮着特殊部隊的是日防軍的黑井優二少佐，他是MIDAS計劃的主謀佐佐木參謀長的心腹愛將，奉命將由橫須賀基地逃出來的「鼠輩」們捉拿，以免MIDAS的秘密被公諸於世。黑井今次行動最重要的目標是亞理沙，因為她有份參與MIDAS的研究計劃，又是佐佐木的死對頭武村伊佐夫的女兒，她一定知道一些秘密，不捉回她的話只會後患無窮。黑井說只要乖乖交出科學家（即亞理沙）你們就可以保住性命，和輝當然不會信他，還反問日防軍要MIDAS來幹什麼，黑井見和輝已知道MIDAS的秘密，為了不讓機密外洩即使殺掉他們也不足惜！面對黑井的追捕，而應該前來迎接他們的大漢中軍又遲到，無計可施之下和輝他們只好應戰。



TACTICS

黑井的WANZER一開始就在玩者的正橫方，並處於己方4部WANZER的射程範圍之內。他使用的機體110式陣陽實力和平時遇到的沒有分別，只要玩者來個集中攻擊，他在第1個回合就可能要「收工」回廠。至於其他敵人，WANZER在黑井機被破壞前通常會在原地靜觀不動，除了最麻煩的飛彈機外玩者可以暫時不去理會它們，而裝甲車則會主動出動攻擊玩者，但數量也只有一至兩台，威脅應該不大。黑井的WANZER被擊敗後大漢中的潛水艇就會趕到，劉海峰會叫它協助作援護射擊，不過玩者是無法自己指示攻擊目標的（因為這是EVENT的一部份）。在敵方的WANZER被



消滅至剩下一架時潛艇的第一輪砲擊就會開始，但它只打中了輸電塔，和劉心目中的目標不一樣。到了玩者消滅所有敵人後，回收艇就會趕到（真遲……），潛艇的砲彈亦會依照劉的指示擊中油庫並產生大爆炸，和輝一行趁着這段混亂的時間擺脫了日防軍的追捕，成功上船離開……



敵人資料

A——110式 陣陽（黑井）

PARTS	
BODY	110式 陣陽（HP：340）
L. ARM	110式 陣陽（HP：212）
R.ARM	110式 陣陽（HP：212）
LEG	110式 陣陽（HP：280）

WEAPON	
L.GRIP	アーチン51（機槍）
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
機槍	A0
SKILL	ZOOM！

B——110式 陣陽

PARTS	
BODY	110式 陣陽（HP：340）
L. ARM	110式 陣陽（HP：212）
R.ARM	110式 陣陽（HP：212）
LEG	110式 陣陽（HP：280）

WEAPON	
L.GRIP	アーチン51（機槍）
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
機槍	A0
SKILL	NONE

C——109式 炎陽

PARTS	
BODY	109式 炎陽（HP：292）
L. ARM	109式 炎陽（HP：184）
R.ARM	109式 炎陽（HP：184）
LEG	109式 炎陽（HP：240）

WEAPON	
L.GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
L.SHLD	カナリー2（飛彈）
R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
S. SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
飛彈	A0
SKILL	NONE

D——09式 裝甲車

PARTS	
BODY	09式 裝甲車（HP：200）
WHEEL	09式 裝甲車（HP：168）

WEAPON	
BODY	17.5mmMG（機槍）

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
機槍	A0
SKILL	NONE

STAGE 06 秦野·IDDN基地

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。



STORY

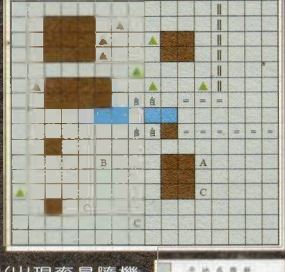
和輝他們終於上了大漢中的潛艇，總算脫離險境。在船員室內他們和劉討論到MIDAS的問題，和輝不明白為何只是一個炸彈就可以令到世界各國奇兵盡出，爭相搶奪。劉解釋MIDAS和核 相比威力的確較小，但它們之間有一個決定性的差別，就是MIDAS使用的金原子核在進行核子熔合後放出的金原子線不會像核彈的幅射般做成污染。核彈雖然厲害，但各國都知道核戰中是沒有贏家的，因為爆炸之後的環境污染只會令全人類滅亡，自己也不例外，故此核子武器嚴格來說是間接防止了世界大戰的發生。但MIDAS就不同了，因為沒有污染的問題，各國都可以隨心所欲地使用，後果很明顯就是發生戰爭的可能性大大提高，生靈塗炭。劉建議和輝和他們一起行動，一來即使回日本他們只會被捕，二來如果他們能公開MIDAS的秘密，日防軍就奈他們不可了。和輝本身在知道了MIDAS的危險性後亦放心不下，決定和劉一同行動。

在艦橋，劉收到了好友魯卡夫的通訊，他說在爆炸意外發生後日防軍已將MIDAS運到厚木基地，但之後去了什麼地方則不清楚，他估計日防軍為了掩人耳目，可能會將它運到OCU其他國家……

要知道MIDAS被送到哪裏最好的方法是查看日防軍的飛行記錄，但厚木基地守備森嚴，要潛入去不是易事。這時亞理沙指出附近的秦野IDDN(軍用通訊)基地內應該會有一份飛行記錄，一行於是立即出發前往。

因為太多人潛入的話會引人注意的關係，今次行動將只由劉和亞理沙負責。亞理沙在軍方的電腦內輕易地取得資料，在正想離開之際基地的警報突然響起，他們已被發現了！幸好在外面待機的和輝和亮五及時駕着WANZER趕到，並開始和基地守衛發生激戰！

TACTICS



在亞理沙篇今關首次有「戰車」部隊出場，它們的射程很長(2-6格)，攻擊力亦不低，是難纏的對手。玩者要針對它沒有近身武器的弱點，叫和輝和亮五一口氣進行埋身戰，並在一回合內擊倒它，不讓它有反擊的機會。至於敵方的WANZER由於只會用格鬥攻擊的關係，最適合以亞理沙和劉的遠距離攻擊對付。另外雖然戰鬥主要在地圖的中央部分進行，玩者不妨試試破壞地圖右上方的圍欄，有時候會有道具出現(出現率是隨機的)。在完成任務後，玩者可以拿到OCU陸軍的網址，有空時記得去看看。

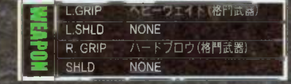


敵人資料



A——キャセルM2

PARTS	
BODY	キャセルM2(HP：464)
L. ARM	キャセルM2(HP：292)
R.ARM	キャセルM2(HP：292)
LEG	キャセルM2(HP：384)



WEAPON	
L.GRIP	ヘビーウェイト(格鬥武器)
L.SHLD	NONE
R. GRIP	ハードブロウ(格鬥武器)
SHLD	NONE

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
格鬥	A0
SKILL	NONE

B——09式 裝甲車

PARTS	
BODY	09式 裝甲車(HP：200)
WHEEL	09式 裝甲車(HP：168)

WEAPON	
BODY	17.5mmMG(機槍)

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
機槍	A0
SKILL	NONE

C——BT02クアラベ

PARTS	
BODY	BT02クアラベ(HP：340)
CATER	BT02クアラベ(HP：280)

WEAPON	
BODY	120mm砲(大砲)

PILOT	
AP	14
ACE	NONE
大砲	A0
SKILL	NONE

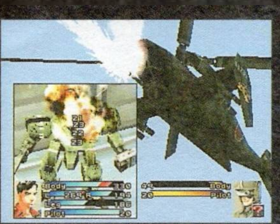
STAGE 07 足柄汽車服務區

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。



STORY

成功取得日防軍的飛行情報後，和輝他們照原定計劃向御前崎進發，在該處和潛艇匯合。但他們在途中遇到了警察的檢查關卡，眾人緊張起來，不過劉海峰說警方只有一台WANZER，勢色不對時可以強行突破關卡。駕着WANZER的女警指示他們駛到附近的汽車服務區接受檢查，眾人照做，但那女警的行徑十分叫人懷疑，首先一個女警無理由單獨行動，另外警方的車輛檢查不用特別在服務區內進行，加上那女警的動作鬼鬼祟祟的，驟眼看她自己比較像可疑人物……但這時在服務區上空出現軍方的直昇機！難道這是日防軍的陷阱？不過大出意料之外它們的攻擊目標竟然是該名女警的WANZER！和輝他們當然不會見死不救，立即準備迎戰。



TACTICS

今關的敵人又是直昇機……數目更達5架之多，它們的遠距離攻擊非常猛烈，但幸好（？）它們會集中攻擊女警的WANZER，故此玩者的受傷程度不會太高，放心去攻擊吧！至於該女警，一開始她就會逃向高速公路方面，如有敵人在附近更會主動攻擊，不過她的WANZER108式強警能力實在普通，幫助不大。而當她受到攻擊時會用裝備在左手的警盾來防禦，可以減少一半的傷害，但在受到4至5發飛彈攻擊後它就會爛掉，為了保護她玩者應從最接近她的敵人開始攻擊。要對付直昇機，主力武器當然是亞理沙的飛彈啦！如果敵人飛近公路附近，和輝和亮五則應登上架空的高速公路上攻擊，那一級高度可以提昇約20%的命中率。如果嫌移動至公路上太花時間，可以在作戰前為和輝他們的WANZER換上速度較高的腳部。而在其他時候，他們應盡量接近敵人並從正下方攻擊。至於劉海峰嘛……他的來福槍實在不適合作對空之用（MISS的機會太高了），所以別期望他有任麼貢獻……



美穗的 WANZER——108式 強警

從下一關起成為同伴之一的美穗，駕着日本警方的WANZER（PATLABOR？）強警登場，很可惜玩者不可以保留那獨特的警察塗裝和警盾，它的能力又不高，既然如此，不如索性將它拆散當零件更實際。從強警處可以拿到的技能不俗，其中腳部拿到的「DMGFix100」可以將100-200點的傷害全部降至100，和有飛彈的敵人作戰時十分有效。

敵人資料

A——ハーンイーガー

PARTS		
	BODY	ハーンイーガー（HP：276）

WEAPON		
	BODY	20mmMG（機槍）
	BODY	スターリング（飛彈）

PILOT		
	AP	14
	ACE	★X2
	機槍	A0
	飛彈	A0
	SKILL	NONE

己方 NPC

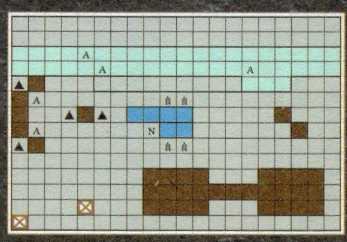
N——108式 強警

PARTS		
	BODY	108式 強警（HP：340）
	L. ARM	108式 強警（HP：212）
	R.ARM	108式 強警（HP：212）
	LEG	108式 強警（HP：280）

WEAPON		
	L.GRIP	警官盾（盾牌）
	L.SHLD	NONE
	R. GRIP	日西30（機槍）
	S. SHLD	NONE

PILOT		
	AP	14
	ACE	★X2
	機槍	A0
	SKILL	NONE





STAGE 08 靜岡縣 沼津港

勝利條件：敵機師全滅或全部投降。



STORY

擊退了追擊他們的日防軍後，那名女警開始為剛才發生的事解釋，她的名字是新條美穗，剛才表面上她是在執行任務，實際上則是在等和輝一行人來到，她被日防軍攻擊的原因，是因為她在一次偶然的機會中看見了爆炸事件的現場，又聽到了附近的軍官提及MIDAS的事，日防軍知道後為了避免她洩露機密，便打算把她殺人滅口。美穗知道了自己有生命危險後，從警察電台的通訊知道和輝和亮五被指為橫須賀基地爆炸的嫌疑犯，正被全面通緝，心想他們可能會幫到自己脫險，終是便前來投靠。劉海峰對美穗的身份有些懷疑（特務的思考方法），不贊成她加入，但亞理沙說如果有警察同行，一來可以收到警方的情報，二來她又可以駕駛WANZER，增加戰力。亮五見到美女一向來者不拒，和輝亦不忍心扔下她一個人不理，在多數服從少數下的情況美穗正式加入成為他們其中一員。美穗告訴他們高速公路前面已有軍隊在攔路，劉於是建議離開高速公路前往附近的沼津港，他會叫同伴在那裏接應。

和輝一行到達了目的地後，一架登陸艇已在那裏待機，但在他們上船前日防軍的直昇機再度出現，並且用飛彈將登陸艇擊沈了。雖然失去了交通工具，但和輝們當前急務是先擊退追兵！

平地或傾斜
建築物
海
貨櫃車
障礙物

TACTICS

今關起由於美穗新加入隊中，玩者共有五個人，但《fm3》的設定每關只容許4個人出戰，因此玩者在戰鬥前要從5個人入面選擇4個，而筆者則建議不選劉出戰，因為本關的敵人仍以直昇機為主，在之前幾關玩者都應知道劉的來福槍不善對空，美穗的機關槍較實際。

本關的地形簡直是為敵人的飛彈攻擊度身訂造一般，周圍都是建築物，玩者行動受到很大的限制，如果直昇機飛到建築物上空，它的滯留高度便會更高，非飛彈系的武器想打中它真的不易。加上敵方的兩台WANZER都是裝備飛彈的，每TURN都要承受這麼多攻擊十分吃力，因此玩者必須盡早減少敵人的數量，從HP較低的直昇機入手，消滅它們後才對付WANZER，而裝甲車則留到最後解決。不過相信大家對這類戰鬥已駕輕就熟，問題只是拿不拿到PLATINUM罷！



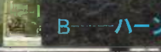


敵人資料



A——109式 炎陽

PARTS	BODY	109式 炎陽（HP：292）
	L. ARM	109式 炎陽（HP：184）
	R.ARM	109式 炎陽（HP：184）
	LEG	109式 炎陽（HP：240）
WEAPON	L.GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
	L.SHLD	カナリー2（飛彈）
	R. GRIP	ハードブロウ（格鬥武器）
	S. SHLD	NONE
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	格鬥	A1
	飛彈	A1
	SKILL	NONE



B——ハーンイーガー

PARTS	BODY	ハーンイーガー（HP：276）
WEAPON	BODY	20mmMG（機槍）
	BODY	スターリンク（飛彈）
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	機槍	A1
	飛彈	A1
	SKILL	NONE

C——09式 裝甲車

PARTS	BODY	09式 裝甲車（HP：200）
	WHEEL	09式 裝甲車（HP：168）
WEAPON	BODY	17.5mmMG（機槍）
PILOT	AP	14
	ACE	NONE
	機槍	A1
	SKILL	NONE

《FRONT MISS

對於未玩過以前《FRONT MISSION》系列遊戲的玩家來說，要一下子消化如USN、OCU、MIDAS等一大堆專有名詞，投入於《FM》的世界裏絕不是易事。但如果要詳細說明《FM》的世界觀，相信用上100頁紙也未必可以做到。因此筆者打算在下面做一個小小的《FM》系列回顧，讓大家可以在玩《FM3》時不致於毫無準備。

FRONT MISSION







20世紀末21世紀頭，在太平洋上突然出現了一個新島嶼——「哈夫曼島」。為了爭奪這個島的主權，以日本、東南亞和澳洲等亞洲各國為首的OCU與由北美和南美洲組成的巨大國家組織USN之間關係持續緊張。2090年，OCU的陸軍大尉萊特．古拉普在島上的勒佳斯地區進行USN軍事設施偵察任務時受到來歷不明的部隊襲擊，此事件成為了「第二次哈夫曼島紛爭」的導火線。萊特在這次戰爭中失去了未婚妻卡倫的下落，而為了隱藏開戰的真相軍方又把他的身份抹殺掉，萊特於是加入OCU的傭兵部隊「CANYON CLAW」。他和「CANYON CLAW」的隊員們為了尋找襲擊自己的神秘黑色WANZER和失蹤了的卡倫，在前線展開了連場激戰，但他們不知道自己已被捲入了大國和大企業的陰謀當中——

《FRONT MISSION》是SQUARE第一隻以近未來為背景的科幻SRPG，當時以其詳細的設定和重厚的故事，及可以自由組合的WANZER系統吸引了一大班機械人迷擁躉，並奠下了《FM》的世界觀。遊戲的人物設定則起用了《FF》系列的天野喜孝，他那充滿幻想色彩的畫風，和未來世界、高科技的機械人等產生強烈的對比。

製造商：SQUARE
售價：11400日圓
發售日：95年2月24日
容量：24M
SFC/SRPG/1P/MEM

FRONT MISSION GUN HAZARD



西曆2064年，在比魯徑共和國（即舊挪威）高級軍官阿克大佐發起了政變，他的一名部下，當時屬於對外援助署的軍曹阿以拔，貫事雖然隻身救出了總統，但由於阿克大佐巧妙地控制了事件的情報，他被掛上了殺死總統兇手的罪名，被迫流亡海外……

成為了國際傭兵組織「CARNEL LIGHT協會」一員的阿以拔，經常被派往世界各個有戰亂的地方進行任務，並認識到一班好同伴和好敵手，同時間，他發現了陷害他的阿克大佐和世界各地的軍事紛爭都和暗裏操縱着世界的秘密組織「NOBLE SOCIETY」有所關連——





雖然《GUN HAZARD》掛着《FM》的名字，但它的世界觀和其他《FM》作品有少許不同，遊戲類型亦由《FM1》的SRPG改為ARPG。玩者要親自操縱WANZER進行戰鬥、探索等任務，當中得到的經驗值，可以用來提升自己的等級和能力值。它戰鬥的玩法和超任年代的一隻稱得上是名作的機械人動作遊戲《重裝機兵VALKEN》十分相似，無他，因為《GUN HAZARD》的製作班底正是《重裝機兵》的原班人馬（難怪《重裝機兵》系列之後每況愈下了），再加上天野喜孝的人物設計、植松伸夫（《FF》系列）和光田康典的音樂，《GUN HAZARD》亦受到當時的一致好評。

製造商：SQUARE
售價：11400日圓
發售日：96年2月23日
容量：24M
SFC/ARPG/1P/MEM

SION》系列回顧





西曆2102年，隸屬於OCU的亞羅魯狄殊人民共和國軍突然發動政變，他們的目的是要求脫離OCU獨立。在亞羅魯狄殊南部，駐留在利美恩海軍基地的OCU海軍受到亞羅魯狄殊軍的政變派襲擊，當時的海防軍伍長亞殊．化魯古和數名同伴一起逃離了基地，但他們仍然受到亞羅魯狄殊軍方的追殺，最後為了要確保離開亞羅魯狄殊的路徑，他們加入了一隊主張反對政變的傭兵團內當傭兵。在漫長的旅途中，他們發現整件事件不只是政變這麼簡單，背後的操縱者竟然就是OCU！而事件的起因又和OCU秘密開發的武器「FENRIR」有所關係……

經過2年半的時間，《FM》的正統續篇終於推出。機種由超任轉移至PS後，整隻遊戲最出色的莫過於3D的戰鬥畫面，不少人都迷倒於WANZER的立體造型上，加上極其迫真的音響效果，WANZER的存在感、真實感都大大提升。不過要享受這些效果是有代價的，那就是極長的LOAD碟時間，另外《FM2》的WANZER在戰鬥前的準備動作極之「型仔」，先來一輪踩「ROLLER」，然後來個緊急「DUB停」，最後才開始攻擊，而敵人反擊時又要將這步驟重複一次，算一算，那裏到底浪費了多少時間？要完成一場戰役動輒數小時，相信不少人都因此而中途放棄了這隻遊戲。但撇開這個問題，《FM2》是一隻製作非常認真的遊戲，它不但豐富了《FM》系列的世界設定，戰鬥中新採用的AP系統令本來是回合制的戰鬥帶有REAL-TIME的要素，加強了遊戲的戰略性。

製造商：SQUARE
售價：6800日圓
發售日：97年9月25日
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS
PS/SRPG/1P/MEM

FRONT MISSION ALTERNATIVE

21世紀初，非洲大陸正陷入極度的混亂之中。它一方面要應付人類破壞環境的惡果——土地的急速沙漠化，另一方面新興的民族主義運動正在活躍於各地，衝突無日無之，不少更演化成大規模的內戰，戰火漫延至整個大陸。



在這個聯合國也已經終止了活動的時代，取而代之的是EC、OCU等大型國家共同體，他們各自派出維持和平部隊，希望能重建已四分五裂的非洲大陸，非洲各國政府於是成立了OAC（非洲聯合機關），重新商討重建的計劃。

2030年，OAC發表了「非洲大陸共同國家計劃」，在得到EC和OCU的援助下，非洲各國終於重新開始共同體化的工作。但在2034年3月，反對中非洲政權的舊政府軍集結在同國的北部，宣佈成立名為「ZAINGO」的組織，並向共同體政府軍展開猛烈攻勢。共同政府軍在ZAINGO強力的裝甲部隊下簡直不堪一擊，在沒有辦法之下，共同政府軍要求南非洲共同體支援。接著南非洲共同體又向OCU要求協助，OCU於是在非洲投入了最先進的反裝甲部隊兵器皇牌——史上第一隊戰鬥用WAW部隊進行實戰，為機械人兵器的歷史寫下新的一頁……

故事設定在《FM1》更早的年代，以WANZER的前身WAW為主角的遊戲。雖然它和《FM1》、《FM2》一樣是SRPG，但它卻採用了完全REAL-TIME制，玩者要同時下命令給3個小隊，計9部WAW來進行任務，在當時的PS遊戲中可充算是少有的設計。其實想深一層，WAW的戰鬥力並沒有WANZER般強大，以一個個小隊來作戰也是合理的。只可惜處理REAL-TIME SLG對PS來說可能是太吃力了，《FMA》的畫面效果稱不上令人滿意，常有多邊形破爛的情況，加上電腦AI在控制WAW時的尋找路徑（PATH-FINDING）能力十分「白痴」，種種因素導致《FMA》是SQUARE少有的失敗作之一。

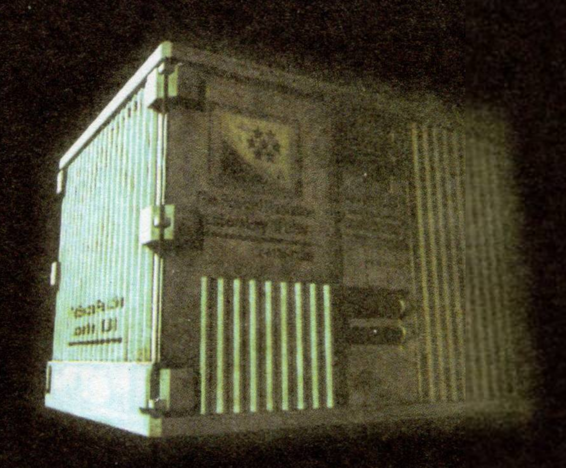




製造商：SQUARE
售價：5800日圓
發售日：97年12月18日
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS
PS/SRPG/1P/MEM/對應DUAL SHOCK/滑鼠

M.I.D.A.S

Matter Irradiation Type Dissociate Acceleration System



隨第 109 期遊戲誌附送

製造商：SQUARE

發售日：發售中

售價：6800日圓

容量：CD-ROM

PS/SRPG/1P/MEM/對應DUEL SHOCK

TEXT：時雨